

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana, 39, 28046 MADRID

SNSP-AQTS-ESP

Nintendo®



TM*

PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



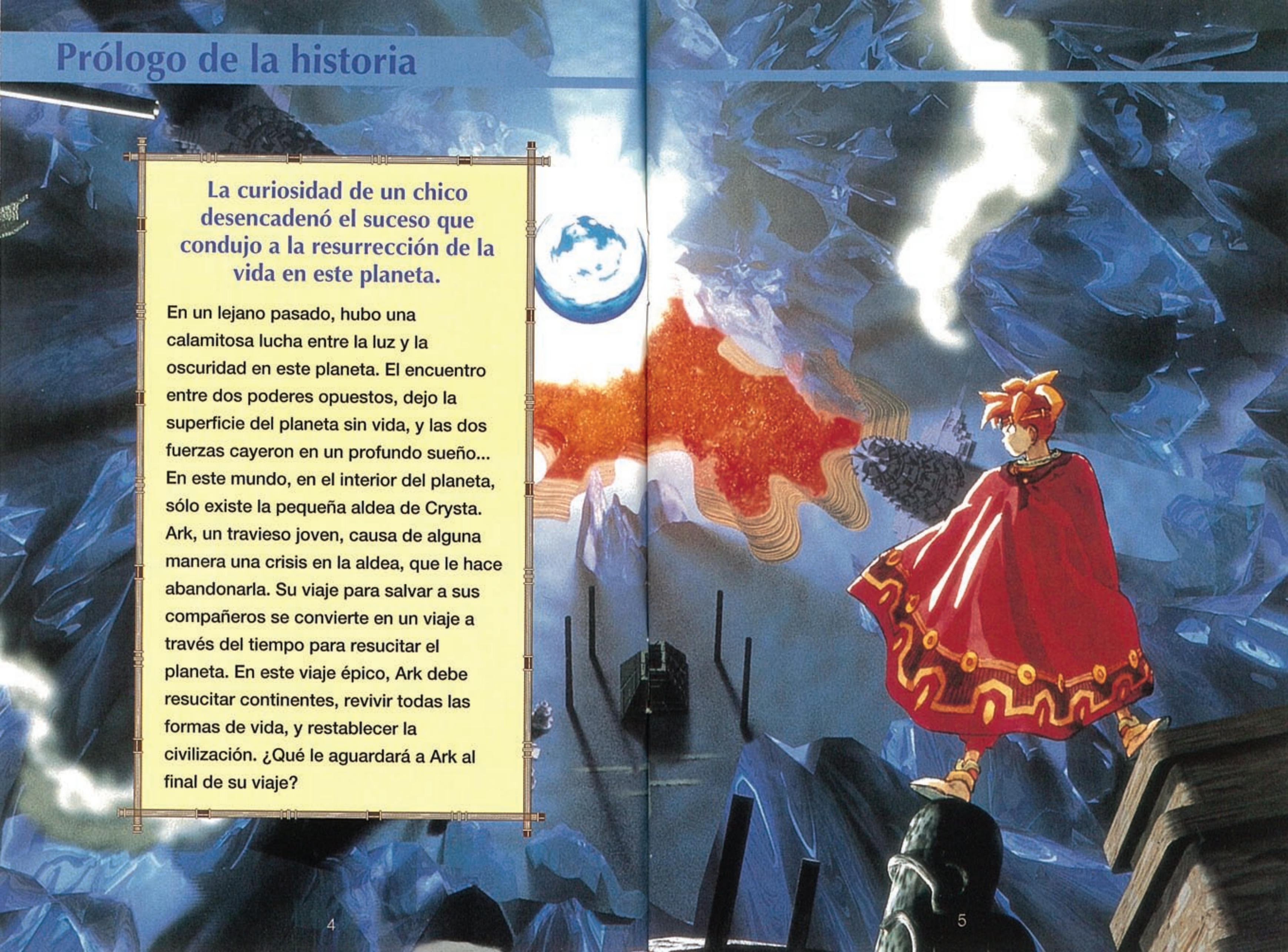
Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho TERRANIGMA™* para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

CONTENIDO

Prólogo de la historia



La curiosidad de un chico desencadenó el suceso que condujo a la resurrección de la vida en este planeta.

En un lejano pasado, hubo una calamitosa lucha entre la luz y la oscuridad en este planeta. El encuentro entre dos poderes opuestos, dejo la superficie del planeta sin vida, y las dos fuerzas cayeron en un profundo sueño... En este mundo, en el interior del planeta, sólo existe la pequeña aldea de Crysta. Ark, un travieso joven, causa de alguna manera una crisis en la aldea, que le hace abandonarla. Su viaje para salvar a sus compañeros se convierte en un viaje a través del tiempo para resucitar el planeta. En este viaje épico, Ark debe resucitar continentes, revivir todas las formas de vida, y restablecer la civilización. ¿Qué le aguardará a Ark al final de su viaje?

Personajes principales

Un chico elegido por el destino para romper el sello mágico.

Ark

Un optimista, y valeroso joven. La apertura de una caja, que el Anciano tenía prohibo abrir, desencadenó toda una serie de acontecimientos épicos.



La única persona que entendía a Ark.

Naomi

Su amiga desde que eran niños y la mejor tejedora de la aldea. Con sus mirada amable y protectora, Naomi vela por Ark cada vez que hace travesuras.



El único que conoce todos los mundos.

Sabio



Una misteriosa criatura llegada desde el sello mágico.

Yomi

Una mujer caballero guardiana de la princesa.

Fidia



Una chica que puede leer las emociones de la gente.

Meilin

• Hay muchos otros atractivos, interesantes y cautivadores personajes que están esperando la llegada de Ark.

Empezando



Tu viaje comienza en Krista



Durante o después de la introducción, pulsa el Botón START. Aparecerá la pantalla de Recomenzar si tienes algún archivo guardado. Sólo tienes que seleccionar el archivo que quieras jugar, para continuar el viaje desde donde lo dejaste la última vez que guardaste el juego. Si es la primera vez que juegas, aparecerá la pantalla de introducir nombre, aquí podrás darle un nombre a tu héroe.

Date una vuelta por Krista

Hay un montón de casas y barracas en la aldea, la cual está poblada por personas y animales. Utilizando el Botón A, podrás abrir puertas, hablar con la gente y comprobar cosas.



La casa del Anciano

Sabio crió al huérfano Ark. Primero debes hablar con él, para saber lo que debes hacer.



La casa de la tejedora

Esta tienda está situada al norte de la aldea. Ark puede encontrar aquí a su dulce y vieja amiga Naomi, trabaja aquí.



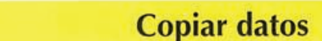
La aldea

también debes dar una vuelta por los alrededores de la aldea, visitar casas, charlar con la gente, con los animales y a lo mejor con otros.



Guardar y cargar archivos

Puedes guardar los progresos del juego, en los libros de registro que encontrarás en las posadas de las ciudades y de las aldeas utilizando el Botón A. Los libros de registro también se pueden encontrar en cualquier lugar. Para volver a un juego guardado, elige el juego y pulsa el Botón A.



Copiar datos

Para mover datos guardados a otro archivo, selecciona Copiar datos con el Botón A, después selecciona los datos que quieras mover. Mueve el cursor al archivo en el que quieras que sean copiados esos datos y pulsa el Botón A. Sólo podrás mover datos a un archivo vacío.

Borrar datos

Utiliza esta opción para borrar los archivos que no quieras cuando todas las casillas estén llenas, o no necesites más ese archivo. Elige Borrar datos y después selecciona el archivo que quieras eliminar. Ten cuidado, una vez que lo hayas borrado, no podrás recuperarlo de nuevo.

De compras



Se pueden comprar objetos útiles en Krista, ciudades y villas. Al hablar con los tenderos te mostrarán los objetos que puedes adquirir, el precio, la cantidad y el dinero de que dispones. La mercancía que no puedas comprar estará oscura. Sólo es posible llevar nueve unidades de cada objeto.

Empezando

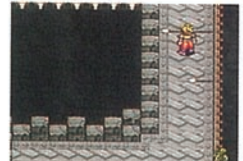


¡Las torres están infestadas de monstruos!



Las torres están llenas de monstruos tan bestiales como jamas hayas visto. Debes acabar con ellos, ya que son un impedimento en tu camino y harán todo lo posible para que no avances. Ganarás dinero acabando con los monstruos. Y no sólo eso, Ark subirá de nivel después de acabar con cierto número de monstruos.





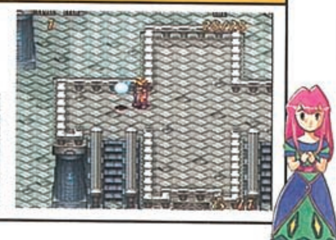
Resuelve misterios que te dejarán perplejo y dirígete a lo más alto de la torre

Por si fuera poco tener que pelear con los monstruos, también hay un montón de trampas por la torre. Tendrás que encontrar el camino a través de laberintos mientras saltas, empujas y utilizas todo tipo de trucos para pasar por los suelos movedizos y las lanzas escondidas. Espectros, enrevesadas trampas y misterios te estarán esperando en tu misión. Intenta todas las posibilidades para resolver los misterios y alcanzar la cima de la torre.

Un monstruo puede esconder el espíritu para sobrevivir

Algunas veces, acabar con ciertos monstruos puede ocasionar que aparezca un espíritu liberado. Si aparece uno, párate y habla con él. Te dirá algo que te será de gran utilidad.







El guardián de la torre y la resurrección de la superficie del mundo

En el piso superior de la torre, hay un guardián frente a la puerta. Si Ark se enfrenta al desafío del guardián y sale victorioso, la puerta de la habitación final de la torre se abrirá. Esta puerta es la llave para la resurrección de un continente perdido.



Los continentes ascienden a la superficie del mundo



Cuando Ark entra en la habitación final, empieza la resurrección del continente. En la superficie del mundo, en la que nada existe, emerge un nuevo continente. Cuando el continente aparece, la aventura de Ark en esa torre termina. Busca más acción en la siguiente torre.

Las cinco torres, sirven como interruptor para la resurrección de los continentes. Cuando todos los continentes han emergido, la aventura de Ark se desplaza del mundo sumergido a la superficie.





Funciones del Controlador



Apréndete los controles antes de partir

Para asegurarte un viaje exitoso, es importante que aprendas las funciones del Controlador. En cada botón se indica el número de página donde se describe con más detalle su función. Compruébalo antes de empezar la aventura.





Botón L

Este es el botón que debes utilizar para hablar con la gente, abrir cofres, comprobar y demás.



Panel de control
(Pág. 14 - 15)

Mueve a Ark en ocho direcciones diferentes dependiendo de hacia donde tengas pulsado el Panel de control. Pulsar rápidamente dos veces en la misma dirección hace que Ark vaya más rápido. El Panel de control, también se utiliza para desplazar el cursor por la pantalla.







Botón Select
(Pág. 22 - 29)

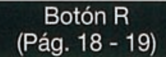


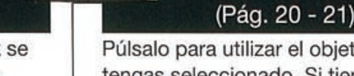
Instantáneamente te lleva dentro y fuera de las habitaciones de equipamiento (ventana de objetos) durante tu aventura.



Botón Start

Pulsa este botón para parar el juego. Púlsalo de nuevo para reanudar la partida.





Botón R
(Pág. 18 - 19)

Pulsa este botón para que Ark se ponga en posición de defensa contra los ataques enemigos. Ten cuidado, Ark sólo puede protegerse de los ataques de proyectiles.

Botón X
(Pág. 20 - 21)

Púlsalo para utilizar el objeto que tengas seleccionado. Si tienes seleccionado el arcón de las joyas mágicas, podrás utilizar hechizos. (por supuesto tendrás que tener dentro del arcón al menos un anillo mágico o un amuleto para poder hechizar). No pasará nada si pulsas este botón y no estas equipado con algo.

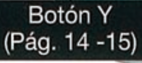


Botón A
(Pág. 16 - 17)

Púlsalo para atacar con armas. Utiliza este botón en combinación con otro para ejecutar ataques diferentes. También se usa para hablar con gente, abrir tesoros, comprobar y demás. También utilízalo para tomar decisiones.

Botón Y
(Pág. 14 -15)

Púlsalo mientras estés andando para correr.





Botón B
(Pág. 14 - 15)

Púlsalo para saltar precipicios. Pulsando este botón mientras estás en acción puedes hacer que Ark salte sobre objetos. También se utiliza para cancelar decisiones y salir de la pantalla de selección de objetos.

Acciones de Ark

Movimientos básicos: ¡Andar!

Ark puede andar en ocho direcciones dependiendo de hacia donde pulses el Panel de control. Manteniendo el panel de control pulsado harás que Ark camine.




Para movimientos rápidos: ¡Corre!

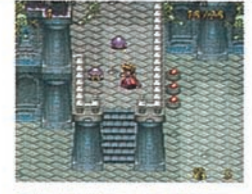
Puedes ir más rápidamente corriendo que andando. Puedes hacer que Ark empiece a correr de las dos siguientes maneras.




Puedes empezar a correr de dos maneras

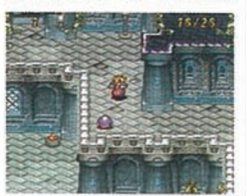
①Utilizando el Panel de control

Pulsa rápidamente dos veces seguidas el Panel de control en la dirección en la que desees correr.



②Utilizando el Botón Y

Pulsa el Botón Y mientras estés caminando para comenzar a correr.



Cruza por sitios impasables: ¡Salta!

Para cruzar hoyos profundos o alcanzar escaleras altas, debes saltar. Pulsa el Botón B para saltar. Mientras estés andando o corriendo, pulsa el Botón B para ejecutar saltos mayores.



¡Salta los profundos fosos!

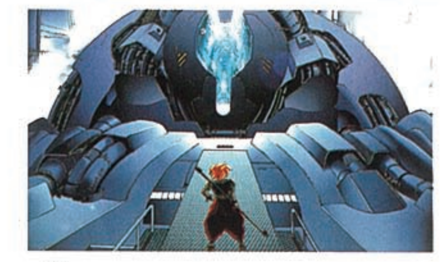




¡Escala a otro pisos!

Podrás escalar muros donde haya cadenas y enredaderas. Sólo tienes que pulsar arriba o abajo en el Panel de control frente a las enredaderas o a las cadenas para desplazarte hacia arriba o hacia abajo. Si consigues cierto objeto podrás escalar muros y acantilados.

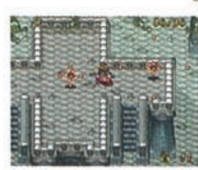


Acciones de Ark

¡Pelea con los monstruos!

Cuando te encuentres un monstruo, empieza la batalla. Como esto es un juego de acción, básicamente atacarás al monstruo mientras te defiendes de sus ataques. Pulsa el Botón A para atacar con un arma que tengas equipada. Si durante un ataque golpeas al enemigo, momentáneamente se mostrará la cantidad de daño que le has hecho.





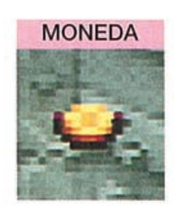




Acabar con los monstruos da dinero

Cuando acabas con un monstruo, algunas veces deja dinero tras él. Sólo tienes que pasar sobre el dinero y será tuyo. Si no recoges el dinero, desaparecerá.

MONEDA



BARRA DORADA



¡Gana experiencia peleando para subir de nivel!

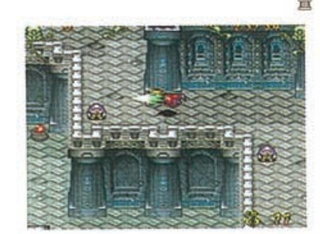
Cuando Ark sube de nivel, su vida, fuerza de ataque y fuerza de defensa también suben.





¡Combina botones para ataques más poderosos!

Además de pulsar el Botón A para atacar, pulsar una combinación de botones produce ataques más poderosos. Intenta atacar mientras corres o saltas para empezar.

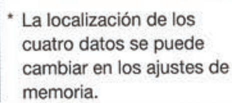


Rápido	Pulsa el Botón A varias veces. Efectivo contra los enemigos con buena defensa.
Cuchillo	Ataca mientras corres. Efectivo contra los enemigos que se mueven muy rápido.
Aguja	Ataca mientras saltas. Efectivo contra los enemigos que están arriba.
Deslizar	Salta y ataca mientras corres. Efectivo contra los enemigos del suelo.

Comprobar los datos es esencial para las batallas







* La localización de los cuatro datos se puede cambiar en los ajustes de memoria.

① **Nivel**
Indica el nivel de Ark.

② **Objeto**
Muestra el objeto equipado.

③ **Vida**
Indica el nivel de vida de Ark (Puntos de vida).

④ **Monedas**
Es el contador de las monedas que posee Ark.

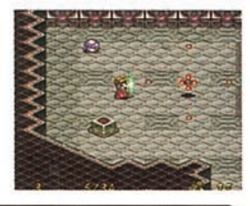


Acciones de Ark




¡Protégete de los ataques enemigos!

Pulsa el Botón R para protegerte de los ataques enemigos.

Sólo podrás protegerte de los ataques con proyectiles

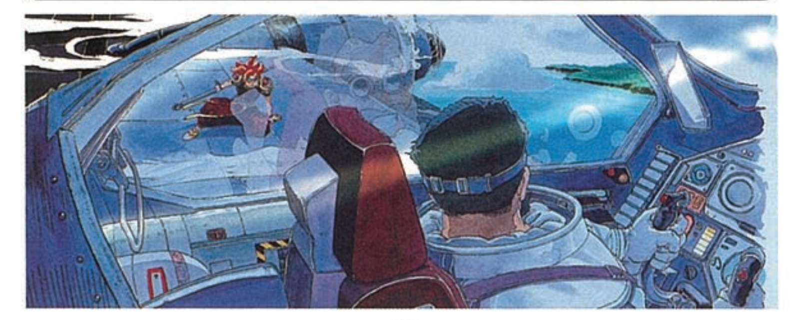
Aunque lo intentes, no conseguirás protegerte de los ataques de los enemigos que estén cerca. El escudo sólo protege a Ark de los proyectiles que lanzan los enemigos. Utiliza el escudo para protegerte de los proyectiles que te lancen mientras te acercas al enemigo, después atácalos cuando hayas salido de su campo de tiro.

Protección con éxito



Falla la protección

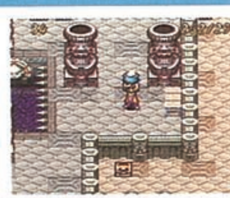




Otras acciones

Lanzar

Pulsa el Botón A frente a una vasija, canto o similar para cogerlo. Ark puede moverse por los alrededores después de haber cogido un objeto. Pulsa de nuevo el Botón A para que Ark lance el objeto que está sujetando.

•Lanzar a los enemigos



•Lanzar a los objetos



*Lanzar objetos mientras corres o saltas cambia la distancia de vuelo de los objetos.

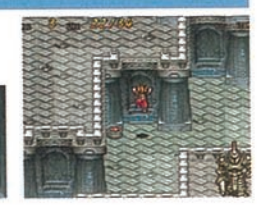
Empujar & arrastrar

Sitúa a Ark de cara al objeto que desees mover y pulsa el Panel de control en la dirección en la que quieras empujar el objeto. Pulsa el Botón A a la vez que el Panel de control para arrastrar el objeto debajo de espacios de poca altura.




Dejarse caer

Ark puede dejarse caer para visitar territorios inexplorados.

Acciones de Ark

¡Utiliza hechizos de poder con los monstruos!



Hay dos tipos de hechizos que puede utilizar Ark, los "Mágicos" y los "Invocar". Ambos se pueden utilizar siempre que Ark esté equipado con el arcón de las joyas mágicas. (Por supuesto que Ark también deberá tener los anillos y /o amuletos necesarios para lanzar los hechizos).

Recoge "Rocas mágicas", la llave de los hechizos







Para lanzar hechizos mágicos, necesitarás unas piedras mágicas llamadas "Rocas mágicas". Recoge estas piedras preciosas y llévalas a las tiendas mágicas para moldearlas como anillos mágicos y amuletos. Cuantas más Rocas mágicas se necesiten para hacer un anillo o una medalla, más poderoso será el hechizo. Para utilizar hechizos, equipa a Ark con el arcón de las joyas mágicas y pulsa el Botón X. Se mostrarán los objetos mágicos. Elige el objeto que desees con la ayuda del Panel de control y pulsa el Botón A para utilizar el hechizo que contiene ese objeto.

Utiliza dos clases de hechizos mágicos

1. Mágicos Hechizos de ataque que utilizan el poder mágico que contienen los anillos.

2. Invocar Hechizos para invocar a amigos que ayudaste en el pasado.

*Estos hechizos pueden ponerse en la ventana central del palacio y en el arcón de las joyas mágicas.

Lista de hechizos

Hechizos mágicos	
Llama de Fuego Anillo de Fuego	Dispara fuego desde la yema del dedo para asar a los enemigos. El fuego se controla utilizando el Panel de control.
Bola de Fuego Anillo Tormenta	Crea una inmensa bola de fuego para atacar a todos los enemigos que se te pongan a la vista.
Flecha de Hielo Anillo de Hielo	Ark lanzará desde la yema de su dedo pequeños bloques de hielo para derribar a sus enemigos.
Huracán Anillo Huracán	Crea un fuerte huracán alrededor de Ark que daña seriamente a los enemigos que se encuentren a la vista.
Anillo de Rayo Anillo Rayo	Las armas de Ark dispararán anillos de rayos. Son especialmente efectivos contra enemigos mecánicos.
Cinturón de Truenos Anillo de Trueno	Se genera una devastadora tormenta eléctrica alrededor de Ark que daña seriamente a todos los enemigos que se encuentren a la vista.
Disparo de Aura Anillo de Solar	Un hechizo poderoso que lanza a los enemigos un inmenso orbe de luz desde la yema de los dedos de Ark.
Muro Eléctrico Anillo Electra	Invoca a una fuerte tormenta eléctrica que elimina a todos los monstruos que estén a la vista.
Temblor de Tierra Anillo Tierra	Crea un temblor de tierra salvaje que deja a los enemigos paralizados durante un breve periodo de tiempo.
Agujero X Anillo de Cielo	Abre la puerta a otra dimensión y transporta allí a todos los monstruos que se encuentren a la vista.
Hechizos invocar	
Invocar a Ra Amuleto Floral	Invoca al árbol Ra, el rey de todas las plantas, repone la vida de Ark.
Invocar a Kingbird Amuleto Viento	Invoca a Kingbird, el rey de todos los pájaros, cura a Ark de cualquier anormalidad.
Invocar a Kumari Amuleto de Hueso	Invoca a Kumari, el líder espiritual, instantáneamente teletransporta a Ark fuera de las mazmorras.
Invocar a Dragón Amuleto Cuerno	Invoca al Dragón gigante que vive en el lago para proteger a Ark durante diez segundos de los ataques especiales de los enemigos.
Invocar a Mermaid Amuleto de Agua	Invoca a Mermaid, la reina de las sirenas para ser temporalmente invencible.

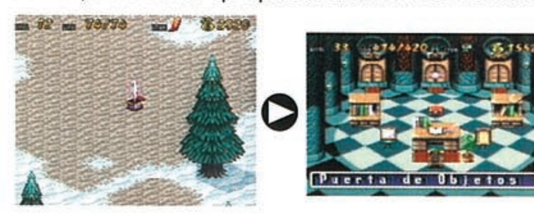
* Una vez usado un Anillo o un Amuleto desaparece.
Para reponer fuerzas, visita una magitienda y consigue nuevos Anillos y amuletos.

La ventana de objetos

¡Almacén general de Yomi!

La ventana de objetos no es otra más que la caja donde Yomi está cautiva. Con los años, Yomi ha hecho que esté presentable y organizada, así que puedes moverte por ella fácilmente.

La ventana de objetos se utiliza para varias cosas incluyendo equiparte con armas y armaduras, comprobar la fuerza de Ark y otras acciones que necesitarás durante el viaje de Ark. Cuando estés en las torres, mazmorras o en cualquier otro lugar, pulsa el Botón Select para abrir la ventana de objetos. Para salir de la ventana de objetos y volver a la acción, sólo tienes que pulsar de nuevo el Botón Select.



Esta es la ventana de objetos

En la ventana de objetos, puedes acceder a otras áreas, moviendo a Yomi por los distintos iconos gráficos y pulsando el Botón A.

Puerta de Armas
Puerta de Objetos
Puerta de Armaduras
Joyero
Manual de Lucha
Guía
Puerta de Objetos
Espejo de Fuerza
Configuración
Mapa

Cómo puedes obtener información

Manual de Lucha

Describe las acciones de Ark en la batalla. Asegúrate de comprobar todos los atributos especiales de cada ataque.



Guía

Describe las otras acciones de Ark que no son las de peleas. Enseña a Ark acciones para atravesar los desafiantes laberintos.



Joyero

Una caja para poner los anillos mágicos y amuletos que se utilizan para lanzar hechizos. Equipando esta caja, Ark podrá lanzar hechizos.



Mapa

Consúltalo en las mazmorras para ver donde está situado Ark.



Espejo de fuerza

Muestra el estado de Ark. Los números entre paréntesis indican la fuerza adicional o protección del arma o armadura que tengas equipada.



Configuración

Puedes cambiar los ajustes del juego y ponerlos a tu gusto.



La ventana de objetos

¡Gana poder equipándote con un arma!

Elige la puerta de armas para abrir esta pantalla. Ark puede equiparse con cualquier arma que tenga en su poder. Asegúrate de que Ark esté equipado antes de empezar una batalla, ¡no puede pelear sin armas!



¡Mueve a Yomi y selecciona tu arma!

Mueve a Yomi hacia el arma que quieras equipar utilizando el Panel de control, después pulsa el Botón A. Yomi te preguntará si quieres equipar el arma. Desplaza el cursor a la respuesta que desees y pulsa el Botón A.





Mantén tu armamento actualizado

Al comienzo del viaje Ark sólo contará con la Lanza Diamante. De todos modos, según vaya avanzando por su aventura, Ark irá encontrando nuevas armas. También encontrará armas nuevas en venta en los mercaderes. Para pasar algunas situaciones determinadas, se necesitan armas específicas. Comprueba los atributos secretos de cada arma e intenta cosas diferentes durante la batalla.



Lista de armas

Lanza Diamante	Una lanza hecha de cristales. Puntiaguda y dura, esta lanza causa mucho daño.
Cetro Hexagonal	Una caña de madera con una rígida cruz pinchada.
Lanza de Piedra	Una lanza de piedra con un canto duro en el extremo.
Lanza Punzón	Una lanza con espinas de rosa a lo largo.
Lanza de Ra	Una lanza mística formada con una rama de Ra, el señor de las plantas.
Pico	Una aguja puntiaguda con hielo trinchado.
Colmillo de Leo	Una poderosa lanza equipada con un colmillo de Leo, el rey de los animales.

Durante su viaje Ark se encontrará con muchas otras armas.



La ventana de objetos

¡Equipa a Ark con armaduras para hacer frente a los enemigos!

Elige la puerta de armaduras para abrir esta pantalla. Ark puede equiparse con cualquier armadura que tenga en su poder. Equipándose con una armadura poderosa, Ark puede minimizar la cantidad de daños que recibirá durante la batalla.



¡Mueve a Yomi y selecciona tu armadura!

Mueve a Yomi hacia la armadura que quieras equipar utilizando el Panel de control, después pulsa el Botón A. Yomi te preguntará si quieres equipar esa armadura. Desplaza el cursor a la respuesta que desees y pulsa el Botón A.





¡Comprueba el estado de Ark en el Espejo de Fuerza!

Cuando equipes a Ark con un arma o armadura, comprueba el Espejo de Fuerza. Puedes ver la fuerza y la protección que tiene Ark, la fuerza y protección adicional que le proporciona el arma o armadura que hayas equipado. Como los números entre paréntesis indican los datos con los que le ha equipado el arma o la armadura, es obvio que cuanto más alto sea el número que aparece entre paréntesis, mejor será el arma o la armadura.



Lista de armaduras

Traje de Piel	Un traje hecho cosiendo curtido oculto de los animales.
Capa de Naomi	Una capa hecha especialmente para Ark por Naomi utilizando hilo de cristal.
Pieles	Un abrigo hecho de piel de animales para protegerse del frío.
Traje Floral	Largo y resistente, está fabricado con hojas cosidas para hacerlo duradero.
Armadura de Hielo	Un traje hecho con una extraña clase de hielo que nunca se funde.
Traje de Plumas	Muy ligero pero es una armadura duradera hecha cosiendo muchas plumas juntas.
Hábito	Una armadura fuerte y resistente usada por los monjes guerreros que juraron proteger los templos sagrados.
Armadura de Ra	Una armadura mística formada por una rama de Ra, el Señor de las Plantas.

* Hay muchas otras clases de armaduras.



Ventana de objetos

¡Utiliza los objetos que Ark consigue aquí!

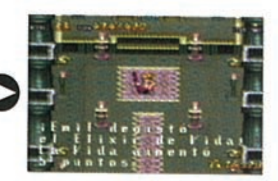


Selecciona la puerta de objetos para abrir esta pantalla. Ark puede utilizar cualquier objeto que tenga en su poder. Mueve a Yomi hacia el objeto que desees usar utilizando el Panel de control y después selecciona el texto apropiado para utilizarlo.

Algunos objetos se pueden equipar para utilizarse en cualquier momento

Para algunos objetos, Yomi preguntará a Ark si quiere equiparse con el objeto elegido. Cuando un objeto esté equipado, podrá utilizarse en cualquier momento de la aventura pulsando el Botón X. El objeto equipado se indica con su icono en la pantalla principal.





Algunos objetos son efectivos solamente por tenerlos

Algunos objetos son efectivos aunque Ark no lo tenga seleccionado. Sólo con tenerlo, Ark podrá utilizarlos en cualquier momento, cuando sean necesarios.

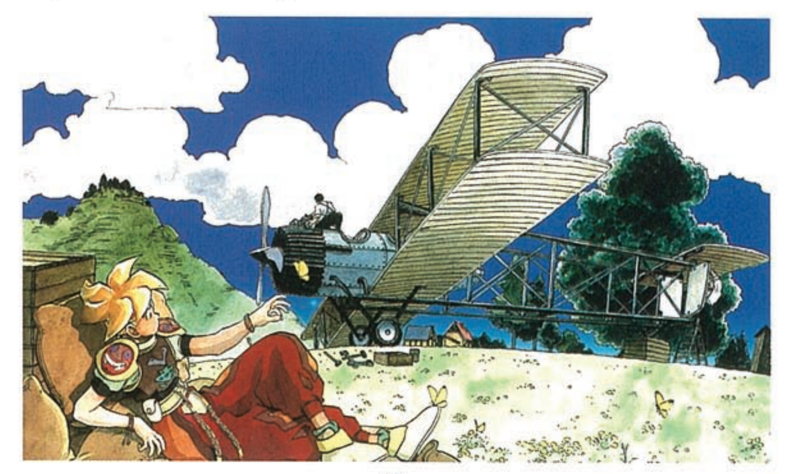




Lista de objetos

Bulbo Curativo	Restaura levemente la vida de Ark (puntos de vida) cuando se utiliza.
Bulbo Milagroso	Restaura substancialmente la vida (puntos de vida) cuando se utiliza.
Hilo de Cristal	Un hilo formado de cristales. Naomi tejerá una capa a Ark con este material.
Antídoto	Elimina el veneno del cuerpo.
Hierbas Celestes	Una hierba encantada que instantáneamente quita cualquier maldición.
Elixir de Vida	Aumenta al máximo la vida de Ark (puntos de vida).
Elixir Fuerza	Aumenta los puntos de fuerza de Ark.
Diamante	Una de las joyas que Ark puede obtener durante su viaje.

*Hay muchas otras clases de objetos.



Cadete

Un siniestro enemigo sobrenatural, con ojos de diablo que pueden congelar a Ark en su camino.



Basilisco

Un enorme lagarto-mosntruo, que utiliza sus afiladas garras para destrozar a sus víctimas.



Bruja de Hades

Un monstruo super-resistente protegido por brillantes joyas y una salvaje y maldita máscara. Y lo peor de todo, se teletransporta.

Maduu

Un antiguo y travieso espíritu, pero con una armadura extremadamente dura que hace casi imposible atacarle.

Yeti

Un misterioso mono de gran inteligencia y tamaño. Sus enormes antebrazos pueden dar puñetazos devastadores.

Preguntas y Respuestas



Hola, soy Yomi. Fui a charlar con el Sabio para enterarme de algunas pistas y trucos para poder ayudarte a través de algunos de los puntos más complejos. Échales un vistazo para hacer que la aventura de Ark sea un poco más fácil.

P. La puerta sellada de la mansión del Sabio no se abre. ¿Qué puedo hacer?



R. Las puertas normalmente se abren situándose frente a ellas. Pero no la puerta sellada. Date una vuelta por la habitación, hay algunas vasijas. Ahora cógelas, ¿qué puede hacer Ark con las vasijas?



P. Estoy en la primera torre, pero no puedo subir más allá del tercer piso. ¿Hay algo más arriba?



R. Mira desde fuera, parece que la torre tiene cuatro pisos. También parece que hay alguna escala por el muro exterior. Obviamente, las escaleras no son la única forma de salir. A lo mejor debes buscar con cuidado una entrada en el tercer piso.

P. No puedo encontrar las escaleras que van a la segunda torre. ¿Dónde están?



R. El espíritu que aparece después de eliminar a algunos monstruos puede darte algo, tenlo en cuenta para poner las joyas frente a las estatuas. Si miras atentamente, verás dos estatuas con gemas de color diferente al resto. A lo mejor tienes que hacer algo con ellas.





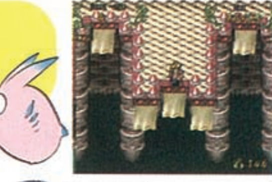
P. Lanzo vasijas al interruptor, pero Ark no consigue lanzarlas lo suficientemente lejos. ¿Cómo puedo conseguirlo?



R. Un salto corriendo suele ser efectivo para conseguir un salto más largo, pero hay casos en los que Ark no puede hacerlo. Si esto pasa, la única cosa que puedes hacer es lanzar vasijas. Ark conseguirá lanzarlas más lejos desde lo alto.



P. No hay escaleras en la cuarta torre que me lleve arriba. ¿Cómo se supone que debo ir más arriba?





R. Un espíritu te ha dicho que debes actuar con coraje ciego. Mira atentamente a tu alrededor, debe haber un oscuro abismo esperándote. Aunque no sepas lo que te está esperando en la oscuridad, no tienes elección ¡salta!

P. He llegado a la última torre, pero el guardián me echa atrás. ¿Qué he olvidado?

R. Deberías mirar qué cambios se han producido en Krista. La gente despierta debería ayudarte en tu búsqueda.





Preguntas y Respuestas



P. Han empezado las elecciones en Loira. ¿A quién debo votar?





R. Ve a ver al informado Dr. Keinz. Estoy seguro que te orientará sobre qué dirección es la más adecuada para Loira.



P. ¿Cómo puedo utilizar los barcos y los aviones?



R. Necesitas aumentar el nivel de la civilización para que la gente obtenga los conocimientos necesarios para construir aviones y barcos. Al principio Ark no estará preparado para controlar su propio transporte, pero esto irá cambiando a medida que el viaje vaya progresando. Ten cuidado, los aviones sólo pueden aterrizar y despegar en los aeródromos, mientras que los barcos sólo pueden atracar en los muelles.



¡Esto debe ser suficiente para avanzar!



GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA, EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

QUE HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono : (91) 319 22 44.
2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTA EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación.
Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

ESTA GARANTÍA SÓLO ES VÁLIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL.

NOMBRE

____

DIRECCIÓN

____

POBLACIÓN

____

PROVINCIA

____

C.P. TELF.

____

SÍNTOMAS OBSERVADOS

____

____

____

____

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

NÚMERO DE SERIE
(Sólo en las consolas)
(SERIAL NUMBER)

____

CLUB NINTENDO

¿Estás desesperado?
¿Te has quedado atascado?
¿Los enemigos te hacen la vida imposible?
¿Necesitas algún truco infalible?...
Cuando la duda te ronde... ya sabes, el **CLUB NINTENDO responde.**

El **Club Nintendo** es un servicio único, gratuito y exclusivo creado para los usuarios de los productos Nintendo, diseñado para solucionar cualquier problema y facilitar todo tipo de información a nuestros socios.
¿Aún no eres socio? ¿Por qué no telefoneas ahora? Estaremos encantados de responder a tu llamada y te informaremos de como puedes formar parte de nuestro Club.
NUESTRO NUMERO DE TELÉFONO ES (91) 319 22 44
Horario de atención al público de lunes a viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde ininterrumpidamente.